



**SKRIPSI**

**TAYANGAN ANIMASI “PETUALANGAN SI KANCIL”  
SEBAGAI MEDIA STIMULASI DAYA IMAJINASI ANAK  
DALAM MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS DI KELAS III  
SDN PARANGTAMBUNG I**

**ISNAINI PUTRI ASRYAD**

**1381042018**

**PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2018**

**TAYANGAN ANIMASI “PETUALANGAN SI KANCIL”  
SEBAGAI MEDIA STIMULASI DAYA IMAJINASI ANAK  
DALAM MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS DI KELAS III SDN  
PARANGTAMBUNG I**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Negeri Makassar sebagai Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

**Oleh**

**ISNAINI PUTRI ARSYAD  
1381042018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2018**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : Tayangan Animasi Petualangan Si Kancil Sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak Dalam Menggambar Ekspresi Bebas di Kelas III SDN Parangtambung I

Oleh Mahasiswa

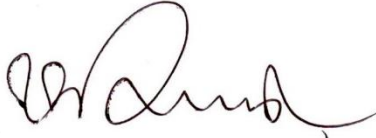
Nama : Isnaini Putri Arsyad  
NIM : 1381042018  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Seni dan Desain

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk dijilid:

Makassar, 16 Maret 2018

Pembimbing:

1. Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd.,M.Sn  
NIP. 19691113 20000 1 002

  
(.....)

2. Drs. Aswar, M.Ds.  
NIP. 19660423 199402 1 001

  
(.....)

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi atas nama Isnaini Putri Arsyad NIM 1381042018 dengan judul “Tayangan Animasi Petualangan Si Kancil Sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak Dalam Menggambar Ekspresi Bebas di Kelas III SDN Parangtambung I” diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan SK Nomor: 523/UN.36.21/PP/2018 tanggal 8 Maret 2018 untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada Hari Rabu, 14 Maret 2018.



Disahkan oleh  
Dekan Fakultas Seni dan Desain

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001

### Panitia Ujian

1. Ketua  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Sekretaris  
Hasnawati, S.Pd.,M.Pd.
3. Pembimbing I  
Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd.,M.Sn.
4. Pembimbing II  
Drs. Aswar, M.Ds.
5. Penguji I  
Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
6. Penguji II  
Irfan Arifin, S.Pd.,M.Pd.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

## PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Isnaini Putri Arsyad
NIM	: 1381042018
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul: Tayangan Animasi “Petualangan Si Kancil” Sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak Dalam Menggambar Ekspresi Bebas di Kelas III SDN Parangtambung I merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam Skripsi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari Skripsi ini yang merupakan plagiat dari karya orang lain.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.



Makassar, 19 Maret 2018

## ABSTRAK

**Isnaini Putri Arsyad. 2017.** *Tayangan Animasi Petualangan Si Kancil Sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak dalam Menggambar Ekspresi Bebas di Kelas III SDN. Parangtambung I Makassar.* Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd., M.Sn. dan Drs. Aswar, M.Ds., selaku pembimbing dalam penyelesaian skripsi.

Penelitian ini perihal tayangan animasi sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan proses dan pengaruh tayangan animasi sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN. Parangtambung I. Jenis penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah Penelitian Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung I Makassar. Sampel yang diambil adalah 30 peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung I. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, tes praktik dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Proses belajar menunjukan respon positif peserta didik terhadap tayangan animasi yang diberikan, ditunjukan melalui antusias peserta didik saat menonton tayangan animasi dan saat menggambar ekspresi bebas 2) Tayangan animasi memberi pengaruh terhadap daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas berupa peningkatan hasil karya dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebanyak 18,75% berdasarkan penilaian oleh Guru mata pelajaran SBK dan Dosen penilai.

**Kata Kunci:** Stimulasi Daya Imajinasi Animasi

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT., karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dibuat sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

Skripsi ini berjudul “Tayangan Animasi Petualangan Si Kancil Sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak Dalam Menggambar Ekspresi Bebas di SDN Parangtambung I”. Penelitian ini menganalisis tentang proses dan pengaruh yang didapatkan dari kegiatan menggambar ekspresi bebas dengan menggunakan tayangan animasi sebagai media stimulasi, yang diadakan di kelas III SDN Parangtambung I Makassar.

Bersama ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses persiapan hingga penyusunan skripsi ini.

Utamanya dukungan moril maupun materil, doa serta kasih sayang tidak henti-hentinya tercurah dari kedua orang tua penulis ayahanda Arsyad dan ibunda Masrah. Semoga keduanya senantiasa diberi kesehatan dan terjaga dalam lindungan-Nya.

Ucapan terima kasih tidak lupa penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Husain Syam, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum., Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
3. Hasnawati, S.Pd.,M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM
4. Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd.,M.Sn. dan Bapak Drs. Aswar, M.Ds, Dosen pembimbing yang selama ini dengan penuh keseriusan memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Irfan Arifin, S.Pd.,M.Pd., yang turut serta membimbing saya dalam penyusunan skripsi.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang telah mencurahkan waktu dan ilmunya dalam membimbing dan mengajar penuli



7. Seluruh Staf Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan urusan akademik selama menjadi mahasiswa.
8. Saudara-sauda saya, Awaluddin Arsyad, Nurfawdziah Arsyad, Nurmaya Inayah, Fajmatul Fuadi, dan Nurul Annisa yang telah memberikan dukungan moril dan materil dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Sahabat-sahabat saya, Uf Sri Sani MSB, Wana Andini dan Fani Apriani, yang telah memberikan warna dan tawa dalam keseharian saya serta dukungan moril dan tenaga dalam upaya kami berjuang menyelesaikan studi demi mencapai gelar sarjana.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat serta memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai tambahan referensi mengenai upaya meningkatkan daya imajinasi anak dalam menggambar dengan memanfaatkan tayangan animasi.

Makassar, Maret 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

Daftar Isi	Halaman
<b>SAMPUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Pengertian Stimulasi .....	9
2.1.3 Pengertian Imajinasi .....	9
2.1.4 Imajinasi Pada Anak .....	9
2.1.5 Pengertian Animasi .....	11
2.1.6 Pengertian Menggambar .....	15
2.1.6 Pengertian Menggambar Ekspresi Bebas .....	16
2.2 Kerangka Pikir .....	20

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi Penelitian.....	22
3.3 Fokus Penelitian.....	22
3.4 Subjek Penelitian .....	24
3.5 Variabel Penelitian.....	24
3.6 Defenisi Operasional Variabel .....	24
3.7 Desain Penelitian .....	26
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.9 Teknik Analisis Data.....	28

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi Kondisi Awal .....	29
4.1.1 Kondisi Kelas.....	29

4.1.2 Kondisi Pembelajaran .....	30
4.2 Pelaksanaan Tindakan.....	30
4.3 Analisis Perbandingan Pertemuan Pertama dan Kedua.....	36
4.4 Penggabungan Hasil Skor .....	45
4.5 Pembahasan.....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
1.	Skor Hasil Menggambar Peserta Didik Pertemuan I (Penilai I).....	31
2.	Skor Hasil Menggambar Peserta Didik Pertemuan I (Penilai II).....	32
3.	Skor Hasil Menggambar Peserta Didik Pertemuan II (Penilai I).....	34
4.	Skor Hasil Menggambar Peserta Didik Pertemuan II (Penilai II).....	35
5.	Perolehan Gain Skor (Penilai I).....	37
6.	Perolehan Gain Skor (Penilai II).....	40
7.	Penggabungan Nilai Pertemuan Pertama.....	43
8.	Penggabungan Nilai Pertemuan Kedua.....	44
9.	Analisis Gain Skor.....	45

## DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
1.	Contoh Gambar Ekspresi Bebas Anak.....	18
2.	Skema Kerangka Pikir.....	21
3.	Skema Lokasi Penelitian.....	23
4.	Dena Lokasi Penelitian.....	23
5.	Skema Desain Penelitian.....	26
6.	Diagram Batang Hasil Rata-Rata I dan II (Penilai I).....	38
7.	Diagram Persentase Peningkatan (Penilai I).....	39
8.	Diagram Batang Hasil Rata-Rata I dan II (Penilai I).....	41
9.	Diagram Persentase Peningkatan (Penilai II).....	42
10.	Diagram Batang Hasil Rata-Rata Penggabungan Nilai.....	46
11.	Diagram Persentase Peningkatan Hasil Gabungan Nilai.....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah “segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan” (Purwanto, 2007: 10). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan seni rupa adalah “upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkannya untuk menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkut paut dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang” (Salam, 2001: 15).

Pembelajaran seni rupa dapat ditemui diberbagai jenjang pendidikan sebagai salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pengolaan rasa dan sebagai wadah ekspresi diri yang ikut berperan dalam proses pembentukan karakter peserta didik.

Pada jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar materi yang diajarkan pada peserta didik tidaklah terlalu rumit melainkan lebih sederhana dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar adalah metode

ekspresi bebas di mana peserta didik diberikan keleluasaan dalam menciptakan karyanya sendiri terlepas dari tuntutan orang dewasa dan aturan-aturan yang berlaku untuk kriteria gambar yang benar.

Kreativitas peserta didik sangat dibutuhkan dalam menggambar ekspresi bebas olehnya itu sangat penting bagi guru untuk mengaplikasikan strategi pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kreativitas anak dalam menggambar. Salah satu hal yang dapat menunjang kemampuan kreativitas anak adalah daya imajinasi mereka.

Ruang lingkup kegiatan studio seni rupa untuk Sekolah Dasar mengenal istilah menggambar imajinasi. Menggambar imajinasi berkaitan dengan kemampuan menciptakan sebuah gambar yang dipengaruhi oleh daya hayal peserta didik itu sendiri.

“Menggambar imajinasi memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyatakan daya khayalnya. Hal-hal yang tidak ditampilkan di dunia nyata ini dapat ditampilkan oleh peserta didik melalui gambar imajinasi. Sebagai contoh, peserta didik dapat menggambarkan makhluk aneh rekaannya sendiri, lalat raksasa yang ukurannya melebihi pesawat terbang, mesin waktu, robot, pemandangan di planet Mars, pohon yang tangkainya berupa ular, rumah yang bisa terbang, dan sebagainya” (Salam, 2001: 51).

Seorang anak biasanya mengambil objek tiruan dari lingkungan mereka kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang baru, unik dan bersifat imajinatif, namun tidak jarang kita temui karya anak-anak yang memiliki kesamaan dari segi



objek yang mereka gambar, contohnya gambar pemandangan yang seringnya berupa dua buah gunung dengan matahari di tengah–tengah dan jalan raya yang diapit oleh persawahan, hal ini terjadi bukan sepenuhnya karena pengaruh geografis lingkungan tempat tinggal mereka, melainkan karena orang dewasa di sekitar mereka cenderung memberikan contoh yang mengarah kepada gambar yang seperti itu secara berulang-ulang, bahkan tidak jarang guru sendirilah yang menggambar objek pemandangan tersebut secara transparan di papan tulis kemudian ditiru oleh peserta didik. Penjelasan tersebut memberikan pemahaman bahwa pembentukan ide atau gagasan yang kemudian diungkapkan peserta didik ke dalam gambarnya juga tidak terlepas dari pengaruh guru atau orang dewasa di sekitarnya.

“Sering kita menyaksikan peserta didik begitu bergairah untuk menggambarkan ide yang ada di dalam benaknya. Tetapi tidak jarang pula kita mendengar keluhan peserta didik seperti : “saya tidak tahu apa yang akan saya gambarkan, saya tidak punya ide” dan semacamnya. bila guru tetap meminta kepada peserta didik untuk menggambar atau membuat karya seni rupa dalam keadaan peserta didik tidak punya ide, maka kemungkinan peserta didik akan membuat karya yang bersifat umum yang sering diulang-ulanginya” (Salam, 2001: 109). Sehubungan dengan pernyataan tersebut maka untuk merangsang daya imajinasi peserta didik, guru perlu memberikan gambaran dan motivasi yang tepat agar dapat membantu peserta didik dalam menemukan ide atau gagasan dalam menggambar.

Olehnya itu, dalam hal ini peneliti berusaha menemukan media yang tepat untuk mendukung terciptanya strategi pembelajaran yang efektif untuk merangsang daya imajinasi peserta didik dalam menggambar ekspresi bebas.

Tayangan animasi merupakan salah satu media yang dianggap tepat untuk menstimulasi daya imajinasi peserta didik dalam menggambar ekspresi bebas, karena gagasan atau ide peserta didik tidak serta merta akan terbentuk secara matang hanya dengan pemberian teori oleh guru, diperlukan media visual yang dapat secara langsung ditangkap oleh indra peserta didik sehingga diharapkan tidak sulit untuk mereka menemukan ide atau gagasan yang terinspirasi dari tayangan animasi yang telah diberikan.

Tayangan animasi juga memiliki daya tarik tersendiri untuk anak-anak oleh karena pada dasarnya anak-anak senang menonton tayangan animasi (film kartun). Selain itu tayangan animasi juga dapat berguna untuk memberikan gambaran tentang bentuk-bentuk dasar tumbuhan dan binatang serta alam benda kepada peserta didik.

Tayangan animasi berisi karakter-karakter kartun yang memerankan adegan cerita yang mengangkat tema petualangan atau kehidupan sehari-hari yang diolah secara kreatif dan imajinatif. Tayangan animasi menawarkan pengalaman berimajinasi kepada peserta didik melalui karakter tokoh dan jalan cerita yang unik, sehingga diharapkan tayangan animasi dapat memberikan dampak positif terhadap daya imajinasi peserta didik, sehingga peserta didik dapat memunculkan ide atau

gagasan yang unik dalam menggambar ekspresi bebas dari kemampuan berimajinasi mereka.

Animasi “Petualangan Si Kancil” adalah tayangan yang dipilih oleh peneliti sebagai media stimulator dalam penelitian ini tentunya dengan beberapa pertimbangan tertentu. Kancil merupakan tokoh animasi yang dekat dengan kehidupan anak Indonesia, dikisahkan Kancil adalah sosok binatang yang cerdik dan bijak. Peneliti memilih tayangan ini karena mengandung nilai moral yang bisa berdampak positif untuk gagasan atau ide peserta didik dalam menggambar.

Dalam wawancara peluncuran film animasi Paddle pop dinoterra , *Desainer Grafis* Dik Doank mengatakan :

“Imajinasi dan fantasi anak dapat diasah/stimulasi melalui alur cerita dan gambar. Fantasi dan imajinasi dapat tercipta melalui narasi sebagai faktor yang sangat mendasar untuk belajar, memahami dan membangun dunia. Fantasi dan kreativitas yang tinggi pada anak membantu merancang sebuah tujuan untuk mengasah pemikiran dalam berbuat sesuatu yang berbeda pada situasi tertentu. Melalui film animasi yang menggabungkan unsur-unsur fantasi, kreativitas dan imajinasi, rasa keingintahuan anak akan tumbuh dan terus berkembang hingga mereka dewasa”.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas 3 SDN. Parangtambung 1, kemampuan menggambar ekspresi bebas peserta didik dinilai masih kurang, olehnya itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas 3 SDN. Parangtambung 1.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran serta pengaruh tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di SDN. Parangtambung 1?.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang akurat atas masalah yang dirumuskan. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan memanfaatkan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak.
2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan pengaruh tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” terhadap anak dalam menggambar ekspresi bebas.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah sehubungan dengan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas, antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar, khususnya pada materi menggambar ekspresi bebas dengan menggunakan tayangan animasi sebagai media pembelajaran.
2. Sebagai bahan referensi tentang kajian materi menggambar ekspresi bebas secara imajinatif di Sekolah Dasar.

3. Penggunaan tayangan animasi dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran seni budaya khususnya materi menggambar ekspresi bebas di Sekolah Dasar

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Sampai saat ini, dalam dunia pendidikan belum didapatkan arti istilah media secara pasti dan standar. Biasanya orang membatasi pengertian media pendidikan/pembelajaran dengan menekankan suatu maksud tertentu yang dikehendaki, sesuai dengan ruang lingkup bidang yang menjadi pokok pembicaraan, walau pada dasarnya ada kesamaan pengertian. Sebagai contoh, dapat kita lihat berbagai definisi media pembelajaran sebagai berikut:

Arief S. Sadiman, dkk. (1984) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Gerlach dan P. Ely (1971) mengartikan media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan Sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal. Setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Oemar H. Malik (1980) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di Sekolah.

Robert M. Gagne (1970) menggunakan istilah media instruksional untuk menunjukkan berbagai macam komponen lingkungan belajar yang dapat menimbulkan ransangan untuk siswa, yang menyebabkan terjadinya

komunikasi dengan siswa, termasuk dalam pengertian ini guru, objek (benda), berbagai macam alat mulai dari buku sampai televisi, yang secara umum mempunyai fungsi memberikan input kepada peserta didik.

Yusuf Hadi Miarso (1994) dalam bukunya media pembelajaran, dikemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan definisi media pendidikan/pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa pakar tersebut di atas, jelaslah bahwa meskipun tidak ada kesamaan definisi media, tetapi pada hakikatnya terdapat kesamaan arti yang merupakan sarana atau alat perantara terjadinya proses pembelajaran. Dalam tulisan ini dibatasi pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks, seperti video, *tape recorder*, dan sebagainya. Dengan pengertian semua alat /media yang dipilih itu benar-benar dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. (Ahmad:2007)

## **2. Pengertian Stimulasi**

Stimulasi adalah rangsangan yang datang dari lingkungan di luar individu anak. Anak yang mendapat banyak stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau yang tidak mendapatkan stimulasi, stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat (*Reinforcement*) (Soetjiningsih 1998:105)

Stimulasi kegiatan membina kemampuan dasar anak merupakan upaya untuk mencegah kelambatan dan meningkatkan perkembangan anak. Stimulai sesuai dengan tahap perkembangan, sesuai dengan umur anak (Depkes 1997:92).

## **3. Pengertian imajinasi**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. (KBBI)

### **a. Imajinasi Pada Anak**

Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan ia berbicara dan berbahasa. Seperti bermain, dunia imajinasi juga merupakan dunia yang sangat dekat dengan dunia anak. Imajinasi anak merupakan sarana untuk mereka belajar dan berselancar memahami realitas keberadaan dirinya juga lingkungannya. Karena itu, orang tua dapat mengembangkan imajinasi anak dengan menstimulasi tumbuh kembangnya potensi dan kemampuan imajinatif anak untuk diekspresikan dengan efektif.



Mengapa imajinasi anak harus dikembangkan ?.

(Paudanakceria.wordpress.com).

Sebuah imajinasi lahir dari proses mental manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk terlibat dan berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif. Kemampuan imajinatif anak merupakan bagian dari tugas perkembangannya, sehingga anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya dan bercerita membagi ide-ide imajinatifnya kepada orang lain, khususnya orang tuanya. Karena itu, berimajinasi mampu membuat anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya yang kadang kala “mencengangkan”. Hal ini sangat wajar karena seiring pertambahan usianya, otak anak lebih aktif merespon setiap rangsangan. Dibenaknya muncul banyak pertanyaan yang mendorongnya untuk melakukan banyak pengamatan. Pertanyaan dan pengamatan yang dilakukannya itu, membuat anak merasa nyaman berada di dalam imajinasinya. (www.niahidayati.net)

Bagi anak-anak, berimajinasi merupakan kebutuhan alaminya dan bukan merupakan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa saja lahir dari hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng atau cerita yang didengarnya. Namun, imajinasi juga bisa muncul secara murni dan orisinil dari dalam benaknya sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak. Jika kita mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan

kecerdasan kreatifnya, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinatif anak merupakan proses awal tumbuhkembangnya daya cipta dalam diri anak yang boleh jadi menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat. (www.niahidayati.net)

#### **4. Pengertian dan Sejarah Animasi**

##### **a. Pengertian Animasi**

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”, kemudian istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup “*to give life to*”, atau *animaton* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* di artikan membuat film kartun. Istilah *animation* tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi animasi. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2002:53) kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak. (Salam: 2010)

##### **b. Sejarah Animasi**

Animasi dimulai sekitar tahun 1800-an dan pada masa itu pula peralatan pendukungnya (teknologi) diciptakan untuk kepentingan animasi.

Sebetulnya animasi merupakan permulaan dari film dan perfilman. Sejarah animasi dimulai pada tahun 1824 oleh Peter Mark Roger (Inggris) yang mempublikasikan artikel yang berjudul “*The Persistence of Vision with Regard*

*to Moving Objects*” yang mengemukakan bahwa mata manusia tetap menyimpan objek per sekian detik lebih lama dibandingkan dengan keberadaan objek yang telah dilihatnya tersebut. Untuk mendemonstrasikan konsep tersebut, banyak ilmuwan yang menciptakan peralatan optik yang mendukung teori animasi tersebut. Salahsatu dari peralatan tersebut adalah *Thaumatrope*, yang diciptakan pada tahun 1825 oleh tiga orang berbeda yaitu Peter Mark Roger, John Ayrton (Paris) dan Fitton (London). *Thaumatrope* berbentuk lingkaran (seperti piringan) yang berisi gambar-gambar yang berbeda pada kedua sisinya dan tali/tangki yang menghubungkan gambar-gambar tersebut pada sisi yang lainnya. Apabila piringan tersebut diputar maka kedua gambar yang ada pada piringan tersebut akan terlihat seperti satu gambar. (Salam: 2010)

Pada tahun 1833, teknologi animasi diciptakan oleh seorang warga negara Austria bernama Simon Ritter von Stamfer dan seorang warga negara Brussels bernama Joseph S. F. Plateu. Masing-masing menciptakan peralatan yang dapat digunakan untuk membuat animasi. Plateu menyebut peralatan ciptaannya dengan nama *Phenakistoscope*. Prinsip kerja *Phenakstoscope* adalah peralatan yang terdiri dari atas buah piringan memiliki cela-cela yang alurnya mengarah ke pusat piringan, sedangkan piringan satunya berisi skuen dari gambar-gambar berurutan. Kedua piringan tersebut ditempelkan satu dengan lainnya dengan memakai tangkai pada pusat piringan. Apabila penonton melihat melalui celah dipiringan dan memutar piringan tersebut, maka gambar-gambar pada piringan satunya akan kelihatan tampak seperti bergerak. Celah-celah

tersebut yang memisahkan setiap gambar pada waktu singkat sehingga keaburan gambar tidak sempat terlihat oleh penonton. (Salam: 2010)

Sedangkan peralatan yang diciptakan oleh Stamfer bernama *Stroboscope* pada prinsipnya *Stroboscope* hampir sama dengan *Phenakistoscope*, perbedaannya terletak pada jumlah piringan yang dipergunakan. *Stroboscope* mempergunakan satu piringan, gambar-gambarnya ditempatkan pada salahsatu sisi piringan tersebut. Dengan cara memegang dan memutar piringan peralatan tersebut penonton dapat melihat gambar-gambar yang seolah bergerak melalui cermin. (Salam: 2010)

Perkembangan peralatan pendukung teknologi animasi selanjutnya bernama *Zeotrope* yang diciptakan pada tahun 1834 oleh William George Horner. Prinsip kerja *Zeotrope* hampir sama dengan *Phenakistoscope*, memakai pita bergambar yang ditempelkan pada bagian dalam dari sebuah tabung. Apabila tabung tersebut diputar, maka gambar akan terlihat bergerak dan penonton dapat menikmati gambar bergerak itu. (Salam: 2010)

Sedangkan Komedi Lampu Gantung (*Imagic Latern*) merupakan peralatan animasi yang diciptakan sekitar abad ke- 17, yang dipakai untuk memproyeksi gambar transparan ke bidang layar. Sekitar tahun 1913 John Bray memulai penggunaan kertas transparan untuk menggambarkan latar belakang (*background*) dari kartun, sehingga gambar depan (objek utama) terpisah dengan latar belakangnya. (Salam: 2010)

Beberapa tahun kemudian tokoh kartun yang sangat terkenal yaitu Mickey Mouse diciptakan. (Salam: 2010)

Pada tahun 1937 Disney membuat film animasi berdurasi panjang pertama yang berjudul “*Snow White and Seven Dwarfs*”. Selanjutnya pada tahun 1940 Disney menciptakan film animasi berdurasi panjang yang berjudul “*Fantasia*” yang juga sukses. (Salam: 2010)

### c. Jenis-jenis Animasi

Sampai saat ini, animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

#### 1. Animasi Gambar Diam (*Stop-Motion Animation*)

*Stop-motion animation* sering pula disebut *Claymation*, karena dalam perkembangannya animasi ini sering menggunakan tanah liat (*Clay*) sebagai objek yang digerakkan. Teknik animasi *stop-motion* pertamakali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *animaton stop-motion* ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era tahun 1950-1960-an bahkan sampai saat ini. (Salam: 2010)

#### 2. Animasi Traditional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional sering juga disebut animasi sel (*cel animation*) karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparant* yang sekilas mirip

sekali dengan transparansi OHP. yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik animasi ini juga disebut dengan istilah Animasi 2 Dimensi (2D), dan saat ini lebih populer daripada istilah Animasi Sel itu sendiri. (Salam: 2010)

### **3. Animasi Komputer (*Computer Animation*)**

Sesuai dengan namanya, animasi jenis ini secara keseluruhan dikerjakan dengan bantuan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi, sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (*3D Animation*). (Salam: 2010).

## **5. Pengertian Menggambar**

Kata “menggambar” atau kegiatan “menggambar” dapat diartikan sebagai memindahkan satu atau beberapa objek keatas bidang gambar tanpa melibatkan emosi, perasaan, dan karakter penggambaranya. Pemindahan ini dalam artian memindahkan bentuk atau rupa dengan memperkecil atau memperbesar ukuran keseluruhan dalam bentuk tertentu dapat juga mempergunakan skala perbandingan ukuran secara akurat. (Pekerti, dkk: 2009)

Kegiatan menggambar pada umumnya dibatasi oleh ide, cerita atau tema yang harus disampaikan, jadi dalam pelaksanaanya kegiatan menggambar lebih utama penerjemahan atau penggunaan ide, cerita atau tema daripada pengungkapan emosi, perasaan, karakter penggambar yang merupakan tanggapan penggambar terhadap kehidupan lewat kepekaan estetisnya. Karena itu suatu karya gambar harus jelas

maksud dan tujuannya, mudah dimengerti dan di tuntut untuk tidak terlalu banyak bicara, tidak mengandung banyak penafsiran dan pengamatannya. Pembuatan suatu gambar lebih memerlukan konsep artistik daripada konsep estetik. (Pekerti, dkk: 2009)

## **6. Pengertian Menggambar Ekspresi Bebas**

Pandangan bahwa anak mestilah dibebaskan dari pengaruh orang dewasa dalam kegiatan berkesenirupaannya kemudian menjadi populer dengan istilah metode “ekspresi-bebas” atau perlunya “ekspresi-kreatif”. Bertolak dari pandangan ini para pendidik seni rupa mulai menyadari perlunya bagi mereka untuk menyajikan pengalaman belajar yang dapat merangsang ekspresi personal anak. Ada beberapa cara yang biasa dilakukan, antara lain dengan memberi anak pengalaman mengamati dan merasakan atau dengan memberi bantuan bagi mereka untuk mengingat pengalaman-pengalaman pribadinya yang dapat menjadi inspirasi dalam berkarya seni rupa. (Salam: 2001)

Dalam bentuknya yang paling murni, metode ekspresi-bebas tidak mengenal rencana pelajaran yang lazimnya disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran haruslah sesuai dengan keinginan anak yang mungkin dapat berubah setiap saat. Jenis kurikulum yang digunakan disebut kurikulum berkembang (*Emerging Curriculum*), yakni kurikulum yang tidak siap pakai tetapi berkembang sesuai dengan minat anak. Kerena tiap anak berbeda, maka kurikulum bagi tiap anak juga harus berbeda. (Salam: 2001)

Beberapa orang pendidik seni rupa kemudian mencoba mengembangkan metode pembelajaran seni rupa yang memberi peluang bagi pemberian kebebasan bagi anak untuk berkreasi tetapi pada saat yang sama kegiatan pembelajarannya dapat berlangsung secara tertib di Sekolah. (Salam: 2001)

Metode ekspresi bebas dalam pendidikan kemudian dipopulerkan oleh dua orang tokoh pendidikan seni rupa yang terkenal secara luas yakni Herbert Read dan Viktor lowenfeld. Herbert Read melalui bukunya *“Education Through Art”*, menegaskan bahwa tujuan yang paling penting dari seni rupa adalah mengekspresikan perasaan dan membangun komunikasi. Pendidikan melalui seni adalah cara untuk mengembangkan dorongan spontanitas dan kekuatan kreatif. Ekspresi diri tak bisa diajarkan dan peranan guru hanyalah sebagai orang yang memberi kemudahan bagi peserta didik agar dapat berekspresi dengan lancar (209). Victor lowenfeld dalam bukunya *“Creative and Mental Growth”* menekankan bahwa seni rupa untuk anak terutama bagi wadah ekspresi-diri. Oleh karena itu pendidikan seni rupa mestilah memberikan pengalaman yang menarik dan mengesankan yang dapat mendorong anak untuk lebih peka terhadap lingkungannya. Lowenfeld yakin bahwa pengalaman artistik dapat mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, kreatif dan kesadaran sosial anak. (Salam: 2001)

Berikut ini merupakan contoh-contoh karya ekspresi bebas anak:





Gambar 2.1 Contoh gambar Ekspresi Bebas Anak  
Sumber: ([www.suherlin.com](http://www.suherlin.com) )



Gambar 2.2 Contoh gambar Ekspresi Bebas Anak  
Sumber: ([www.suherlin.com](http://www.suherlin.com) )



Gambar 2.3 Contoh gambar Ekspresi Bebas Anak  
Sumber: ([www.suherlin.com](http://www.suherlin.com) )

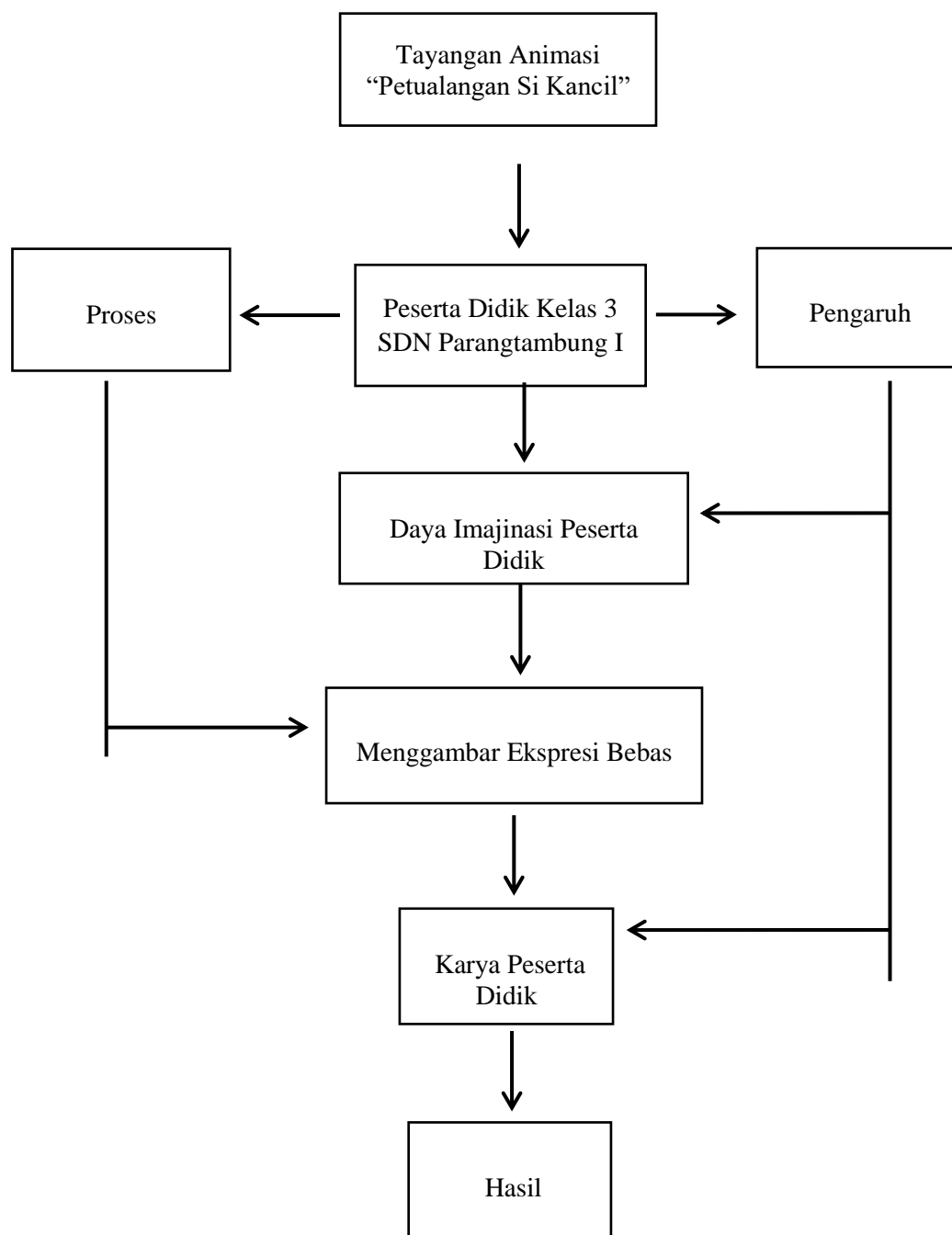


Gambar 2.4 Contoh gambar Ekspresi Bebas Anak  
Sumber: ([www.suherlin.com](http://www.suherlin.com) )

Adapaun Pelaksanaan penilaian hasil pembelajaran keterampilan untuk karya menggambar ekspresi bebas, informasi yang perlu didapatkan oleh guru antara lain: keunikan, kekayaan isi, komposisi, dan teknik penggunaan media. (Salam: 2001)

## **B. Kerangka Pikir**

Adapaun kerangka pikir yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5 Skema Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

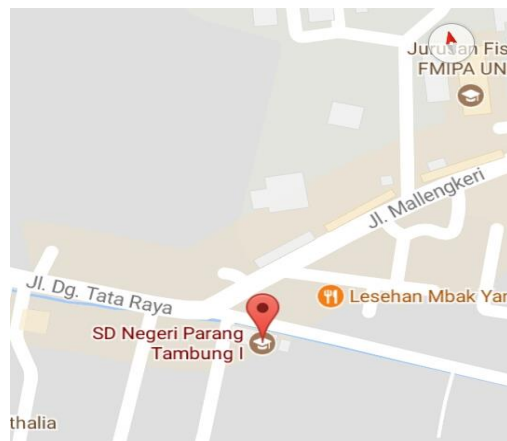
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi atau pengukuran (Sujarweni, 2007 : 93).

Karisman (2008) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

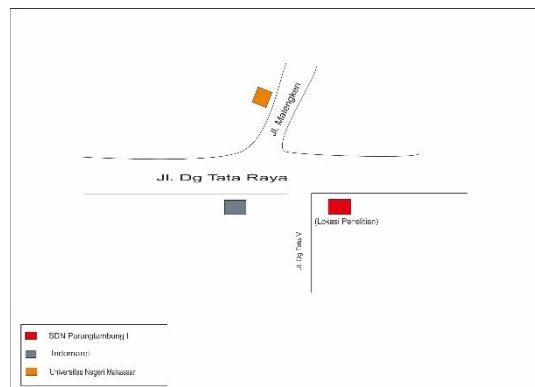
Adapun metode atau pendekatan yang digunakan pada penelitian ini mencakup lokasi penelitian, fokus penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan secara langsung pada kelas 3 SDN. Parangtambung 1 yang terletak di Jalan Dg. Tata Raya, Makassar



Gambar 3.1 Skema Lokasi Penelitian  
Sumber: Isnaini Putri Arsyad



Gambar 3.2 Dena Lokasi Penelitian  
Sumber : Isnaini Putri Arsyad

### C. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memfokuskan penelitian tentang tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN. Parangtambung 1 menggunakan media LCD Proyektor. Tujuannya adalah untuk mengetahui proses dan pengaruh dari

penelitian yang dilakukan terhadap kemampuan imajinasi peserta didik dalam menggambar ekspresi bebas.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung 1 yang berjumlah 30 orang.

#### **E. Variabel Penelitian**

Penelitian dilakukan untuk memperoleh data yang valid mengenai tayangan animasi sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN. Parangtambung 1, dengan demikian variabel penelitian ini adalah bagaimana proses dan pengaruh pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan memanfaatkan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak ?.

#### **F. Defenisi operasional Variabel**

Berdasarkan variabel di atas, maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna menghindari terjadinya penafsiran yang keliru. Adapun definisi operasional variabel adalah sebagai berikut:

Proses pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan memanfaatkan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” di kelas 3 SDN. Parangtambung . Peneliti mengamati dan mengkaji proses menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN. Parangtambung 1.

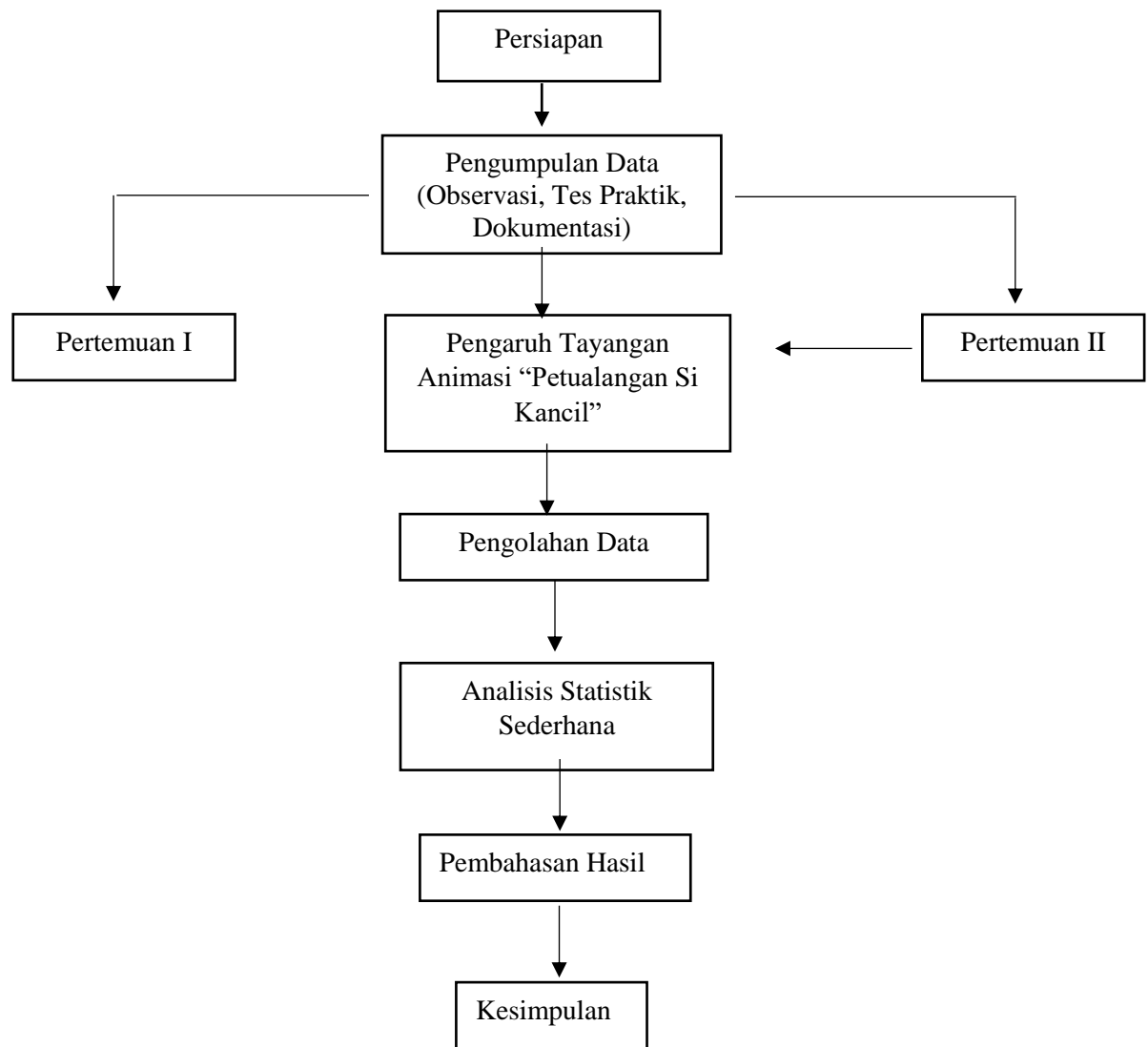
Tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” memberikan pengaruh terhadap daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN.

Parangtambung 1. Peneliti berusaha mengkaji mengenai pengaruh yang diperoleh dari tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” terhadap daya imajinasi anak dengan mengukur tingkat keberhasilan penelitian melalui perbandingan hasil karya peserta didik sebelum dan sesudah menonton tayangan animasi.

#### **G. Desain Penelitian**

Adapun prosedur pada penelitian ini dapat dilihat pada desain penelitian berikut :





Gambar 3.2 Desain Penelitian

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### **1. Teknik Observasi**

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan gambaran tentang proses pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan menggunakan media LCD proyektor, Peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan pemanfaatan tayangan animasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Secara lebih rinci yang diamati antara lain: kesiapan peserta didik dalam menyiapkan alat dan bahan, proses berlangsungnya pembelajaran menggambar ekspresi bebas dengan pemanfaatan tayangan animasi, antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, ketercapaian kegiatan apakah sesuai rencana atau tidak, dan bagaimana hasil karya peserta didik.

### **2. Tes Praktik**

Tes Praktik digunakan untuk mengetahui gambaran tentang hasil belajar peserta didik dan pengaruh yang diberikan tayangan animasi terhadap hasil karya menggambar ekspresi bebas peserta didik.

### **3. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi adalah arsip yang diperoleh berupa gambar foto maupun data lain yang dapat mendukung kelengkapan data dalam proses penelitian.

## **I. Teknik Analisis dan Pengolahan Data**

### **1. Data Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran**

Data berupa hasil pengamatan proses pembelajaran menggambar ekspresi bebas menggunakan tayangan animasi sebagai media stimulasi daya imajinasi anak. Data hasil pengamatan bertujuan untuk menggambarkan proses belajar-mengajar yang telah berlangsung selama penelitian. Pengumpulan data diperoleh dengan teknik observasi dan dokumentasi.

### **2. Data Hasil Belajar**

Data hasil belajar berupa skor yang diperoleh peserta didik pada setiap pertemuan. Skor tersebut kemudian diolah untuk mengetahui pengaruh yang diberikan tayangan animasi terhadap daya imajinasi peserta didik dalam menggambar ekspresi bebas melalui penilaian hasil karya pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang memaparkan proses dan pengaruh tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di kelas 3 SDN. Parangtambung 1. Data hasil penelitian adalah data yang diperoleh dari hasil perbandingan nilai karya menggambar ekspresi bebas peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

Data yang dianalisis secara kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan, sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif adalah skor hasil tes menggambar peserta didik.

#### **A. Kondisi Awal**

##### **1. Kondisi Kelas**

Peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung 1 berjumlah 30 orang, yang terdiri atas 16 laki-laki dan 14 perempuan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan menggambar peserta didik masih sangat kurang. Olehnya itu peneliti berminat melakukan penelitian dengan memanfaatkan tayangan animasi sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas. Diharapkan tayangan animasi dapat memberi pengaruh terhadap hasil karya ekspresi bebas peserta didik.

## **2. Kondisi Pembelajaran**

Proses pembelajaran di kelas 3 SDN. Parangtambung 1 masih bersifat tradisional. Penggunaan media penunjang pembelajaran dinilai masih kurang efektif. Pada umumnya dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan media LCD Proyektor sebagai media visual belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran SBK.

### **B. Pelaksanaan Tindakan**

Proses pelaksanaan tindakan dibagi menjadi dua kali pertemuan, yang mana pertemuan pertama adalah pemberian tes menggambar ekspresi bebas seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya pada pembelajaran SBK tanpa menonton tayangan animasi. Kemudian hasil karya peserta didik dinilai oleh Guru mata pelajaran SBK dan Dosen Penilai. Pada pertemuan kedua, peserta didik terlebih dahulu diberikan tontonan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” sebelum menggambar. Setelah menonton tayangan animasi, peserta didik diberi tugas menggambar ekspresi bebas. Hasil karya peserta didik kemudian dinilai oleh Guru mata pelajaran SBK dan Dosen Penilai. Untuk mengetahui pengaruh yang diberikan tayangan animasi, peneliti membandingkan hasil perolehan skor pertemuan pertama sebelum menonton tayangan animasi dan pertemuan kedua setelah menonton tayangan animasi.

Adapun skor hasil karya pertemuan pertama yang dinilai oleh guru mata pelajaran SBK dan dosen penilai adalah sebagai berikut:

## 1. Skor Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran SBK :

Tabel 4.1 : Skor Hasil Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	65	39	40	16	55
2	Raihan M	60	36	50	20	56
3	Adelia	60	35	40	16	51
4	Muhaimin	30	18	30	12	30
5	Alea Putri C	60	36	60	24	60
6	A. Alviansyahri	50	30	50	20	50
7	Muh. Ridho A	60	36	40	16	52
8	Adi Susanto	60	36	50	20	56
9	Kamila Nikmah	70	42	50	20	62
10	Adit Saputra	40	24	30	12	36
11	Muh Lutfi A	60	36	50	20	56
12	Nisa Kalista	50	30	50	20	50
13	Andini	50	30	50	20	50
14	Asrul Aswar	30	18	20	8	26
15	Mutia Salsabila	50	30	50	20	50
16	Sasqia Ayu L	35	21	30	12	33
17	Siti Hardianti	50	30	50	20	50
18	Cantika Putri	60	36	50	20	56
19	Nur Diva	60	36	50	20	56
20	Suci R	60	36	70	28	64
21	Nur Rabiah S	40	24	30	12	36
22	Ridwansyah R	60	36	40	16	52
23	Muh Andika	40	24	30	12	36
24	Muh Rehan S	40	24	30	12	36
25	M Ismail S	40	24	40	16	40
26	Muh Shawal	40	24	40	16	40
27	Muh Farhan	30	18	40	16	34
28	Danang	30	18	30	12	30
29	Fajar Maulana	65	39	40	16	55
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

Berdasarkan perolehan skor pada tabel sebelumnya, nilai rata-rata peserta didik

sebanyak 57,93% dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 30.

2. Skor Hasil Penilaian oleh Dosen Penilai :

Tabel 4.2 : Skor Hasil Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	60	36	60	24	60
2	Raihan Maulana	70	42	75	30	72
3	Adelia	55	21	60	24	45
4	Muhaimin	60	36	50	20	56
5	Alea Putri C	75	45	80	32	77
6	A. Alviansyahri	70	42	70	28	70
7	Muh. Ridho A	45	27	50	20	47
8	Adi Susanto	70	42	60	24	66
9	Kamila Nikmah	75	45	70	28	73
10	Adit Saputra	60	36	55	22	58
11	Muh Lutfi A	70	42	65	26	68
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	75	45	75	30	75
14	Asrul Aswar	50	30	50	20	50
15	Mutia Salsabila	50	30	50	20	50
16	Sasqia Ayu L	50	30	50	20	50
17	Siti Hardianti	65	39	60	24	63
18	Cantika Putri	70	42	80	32	74
19	Nur Diva	75	45	70	28	73
20	Suci R	70	42	80	32	74
21	Nur Rabiah S	45	27	50	20	47
22	Ridwansyah R	40	24	55	22	46
23	Muh Andika	45	27	40	16	43
24	Muh Rehan S	50	30	40	16	46
25	M Ismail S	50	30	45	18	48
26	Muh Shawal	50	30	45	18	48
27	Muh Farhan	40	24	45	18	42
28	Danang	45	27	45	18	45
29	Fajar Maulana	60	36	60	24	60
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Sumber : Isnaini Putri A

Berdasarkan perolehan skor pada tabel sebelumnya, nilai rata-rata peserta didik sebanyak 57,93% dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 30.

Adapun skor hasil penilaian karya petemuan kedua yang dinilai oleh Guru mata pelajaran SBK dan Dosen Penilai adalah sebagai berikut:



1. Skor Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran SBK :

Tabel 4.3 : Skor Hasil Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	75	45	70	28	73
2	Raihan Maulana	70	42	65	26	68
3	Adelia	70	42	75	30	72
4	Muhaimin	70	42	70	28	70
5	Alea Putri C	80	48	80	32	80
6	A. Alviansyahri	75	45	70	28	73
7	Muh. Ridho A	80	48	65	26	74
8	Adi Susanto	75	45	70	28	73
9	Kamila Nikmah	80	48	75	30	78
10	Adit Saputra	70	42	70	28	70
11	Muh Lutfi A	70	42	70	28	70
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	70	42	70	28	70
14	Asrul Aswar	70	42	70	28	70
15	Mutia Salsabila	70	42	70	28	70
16	Sasqia Ayu L	75	45	75	30	75
17	Siti Hardianti	70	42	75	30	72
18	Cantika Putri	80	48	75	30	78
19	Nur Diva	75	42	75	30	72
20	Suci Rahmadani	80	48	75	30	78
21	Nur Rabiah S	75	42	70	28	70
22	Ridwansyah R	75	42	75	30	72
23	Muh Andika	70	42	75	30	72
24	Muh Rehan S	70	42	70	28	70
25	M Ismail S	75	45	70	28	73
26	Muh Shawal	70	42	70	28	70
27	Muh Farhan	70	42	70	28	70
28	Danang	65	39	70	28	67
29	Fajar Maulana	75	42	75	30	72
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

Berdasarkan perolehan skor pada tabel sebelumnya, nilai rata-rata peserta didik sebanyak 71,13% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30.

## 2. Skor Hasil Penilaian oleh Dosen Penilai :

Tabel 4.4 : Skor Hasil Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	75	45	80	32	77
2	Raihan Maulana	75	45	75	30	75
3	Adelia	60	36	60	24	60
4	Muhaimin	60	36	50	20	56
5	Alea Putri C	80	48	80	32	80
6	A. Alviansyahri	75	45	80	32	77
7	Muh. Ridho A	75	45	75	30	75
8	Adi Susanto	75	45	70	28	73
9	Kamila Nikmah	80	48	75	30	78
10	Adit Saputra	60	36	55	22	58
11	Muh Lutfi A	70	42	70	28	70
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	75	45	80	32	77
14	Asrul Aswar	70	36	70	28	64
15	Mutia Salsabila	75	45	75	30	75
16	Sasqia Ayu L	75	45	75	30	75
17	Siti Hardianti	75	45	75	30	75
18	Cantika Putri	75	45	80	32	77
19	Nur Diva	75	45	75	30	75
20	Suci Rahmadani	75	45	80	32	77
21	Nur Rabiah S	80	48	75	30	78
22	Ridwansyah R	70	42	75	30	72
23	Muh Andika	70	42	70	28	70
24	Muh Rehan S	70	42	70	28	70
25	M Ismail S	75	45	75	30	75
26	Muh Shawal	75	45	75	30	75
27	Muh Farhan	70	42	70	28	70
28	Danang	60	36	60	24	60
29	Fajar Maulana	70	42	65	26	68
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

Berdasarkan perolehan skor pada tabel sebelumnya, nilai rata-rata peserta didik sebanyak 70,6% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30.

### **C. Analisis Perbandingan Pertemuan Pertama dan Kedua**

Berdasarkan perolehan skor menggambar peserta didik pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang telah diuraikan sebelumnya ditemukan pengaruh berupa peningkatan terhadap hasil karya peserta didik sebelum dan setelah menonton tayangan animasi. Diuraikan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut :

## a. Analisis Skor Pertemuan Pertama dan Kedua (Guru mata pelajaran SBK)

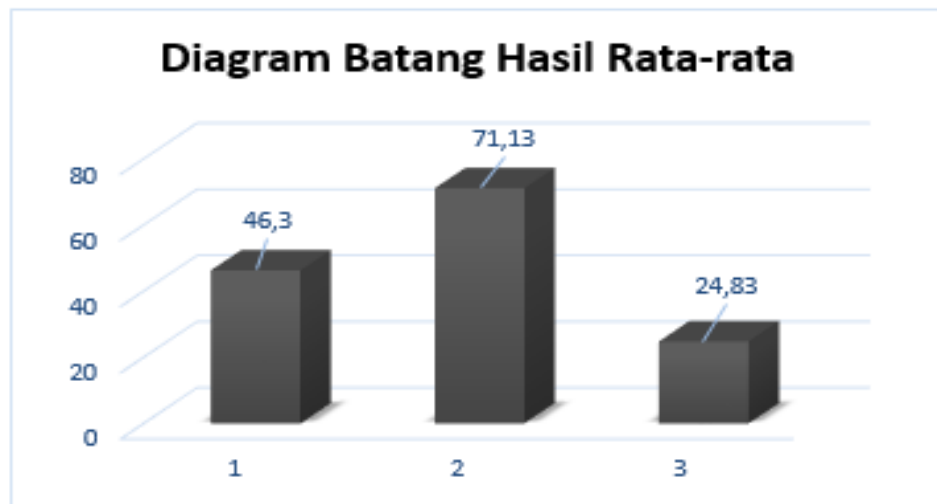
Tabel 4.5 Perolehan *Gain Skor*

No.	NAMA	Pertemuan		Gain Skor
		1	2	
1	Ade Resky	55	73	18
2	Raihan Maulana	56	68	12
3	Adelia	52	72	20
4	Muhaimin	30	70	40
5	Alea Putri C	60	80	20
6	A. Alviansyahri	50	73	23
7	Muh. Ridho A	52	74	22
8	Adi Susanto	56	73	17
9	Kamila Nikmah	62	78	16
10	Adit Saputra	36	70	34
11	Muh Lutfi A	56	70	14
12	Nisa Kalista	50	70	20
13	Andini	50	70	20
14	Asrul Aswar	26	70	44
15	Mutia Salsabila	50	70	20
16	Sasqia Ayu L	33	75	42
17	Siti Hardianti	50	72	22
18	Cantika Putri	56	78	22
19	Nur Diva	56	75	19
20	Suci Rahmadani	64	78	14
21	Nur Rabiah S	36	73	37
22	Ridwansyah R	52	75	23
23	Muh Andika	36	72	36
24	Muh Rehan S	36	70	34
25	M Ismail S	40	73	33
26	Muh Shawal	40	70	30
27	Muh Farhan	34	70	36
28	Danang	30	67	37
29	Fajar Maulana	55	75	20
30	M Yasin	30	30	0
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1389</b>	<b>2134</b>	<b>745</b>
<b>Rata rata</b>		<b>46,3</b>	<b>71,13</b>	<b>24,83</b>

Sumber : Isnaini Putri A

Data pada tabel sebelumnya menjelaskan selisih peningkatan yang terjadi pada perolehan skor pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai sebanyak 46,3 sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh

rata-rata nilai sebanyak 71,13. Setelah diolah ditemukan selisih nilai rata-rata pertemuan pertama dan pertemuan kedua adalah sebanyak 24,83 yang divisualkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



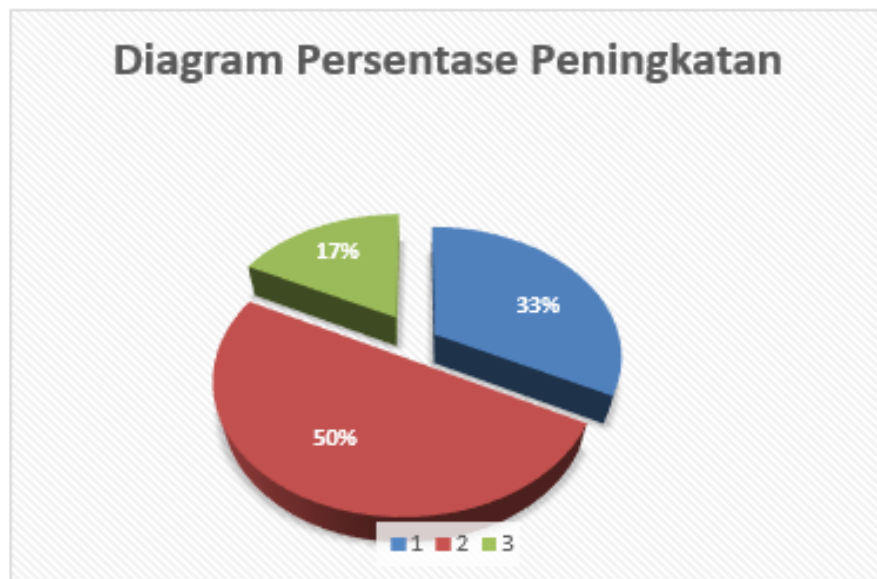
Gambar 4.1 : Grafik selisih skor pertemuan pertama dan pertemuan kedua  
Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- 1 : Rata-rata skor pertemuan pertama
- 2 : Rata-rata skor pertemuan kedua
- 3 : Selisih skor pertemuan pertama dan kedua

Data pada diagram sebelumnya kemudian diolah dalam bentuk persentase, kemudian diperoleh bahwa berdasarkan skor hasil pada pertemuan pertama kemampuan peserta didik hanya mencapai 33%, dan pada pertemuan kedua mencapai

50%, dan peningkatan yang diperoleh peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan ke dua adalah sebanyak 17% yang divisualkan dalam diagram persentase peningkatan sebagai berikut :



Gambar 4.2 : Diagram Persentase Peningkatan  
Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan pertama)
- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (pertemuan kedua)
- : Persentase peningkatan kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Pertama dan kedua)

b. Analisis skor Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua (Dosen Penilai)

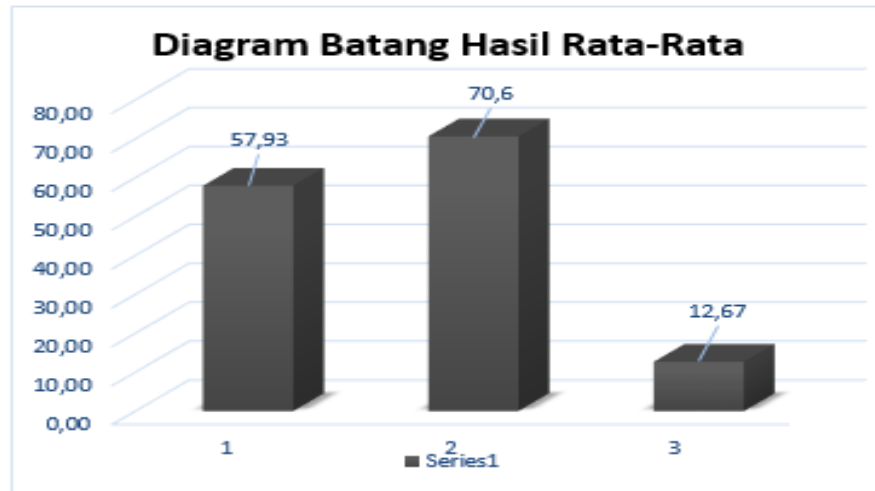
Tabel 4.6 Perolehan *Gain Skor*

No.	NAMA	Pertemuan		Gain Skor
		1	2	
1	Ade Resky	60	77	17
2	Raihan Maulana	72	75	3
3	Adelia	57	60	3
4	Muhaimin	56	56	0
5	Alea Putri C	77	80	3
6	A. Alviansyahri	70	77	7
7	Muh. Ridho A	47	75	28
8	Adi Susanto	66	73	7
9	Kamila Nikmah	73	78	5
10	Adit Saputra	58	58	0
11	Muh Lutfi A	68	70	2
12	Nisa Kalista	70	70	0
13	Andini	75	77	2
14	Asrul Aswar	50	70	20
15	Mutia Salsabila	50	75	25
16	Sasqia Ayu L	50	75	25
17	Siti Hardianti	63	75	12
18	Cantika Putri	74	77	3
19	Nur Diva	73	75	2
20	Suci Rahmadani	74	77	3
21	Nur Rabiah S	47	78	31
22	Ridwansyah R	46	72	26
23	Muh Andika	43	70	27
24	Muh Rehan S	46	70	24
25	M Ismail S	48	75	27
26	Muh Shawal	48	75	27
27	Muh Farhan	42	70	28
28	Danang	45	60	15
29	Fajar Maulana	60	68	8
30	M Yasin	30	30	0
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1738</b>	<b>2118</b>	<b>380</b>
<b>Rata rata</b>		<b>57,93</b>	<b>70,6</b>	<b>12,67</b>

Sumber : Isnaini Putri A

Data pada tabel sebelumnya menjelaskan selisih peningkatan yang terjadi pada perolehan skor menggambar peserta didik pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai sebanyak 57,93 sedangkan pada

pertemuan kedua diperoleh rata-rata nilai sebanyak 70,6. Setelah diolah ditemukan selisih nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua adalah sebanyak 12,67 yang divisualkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



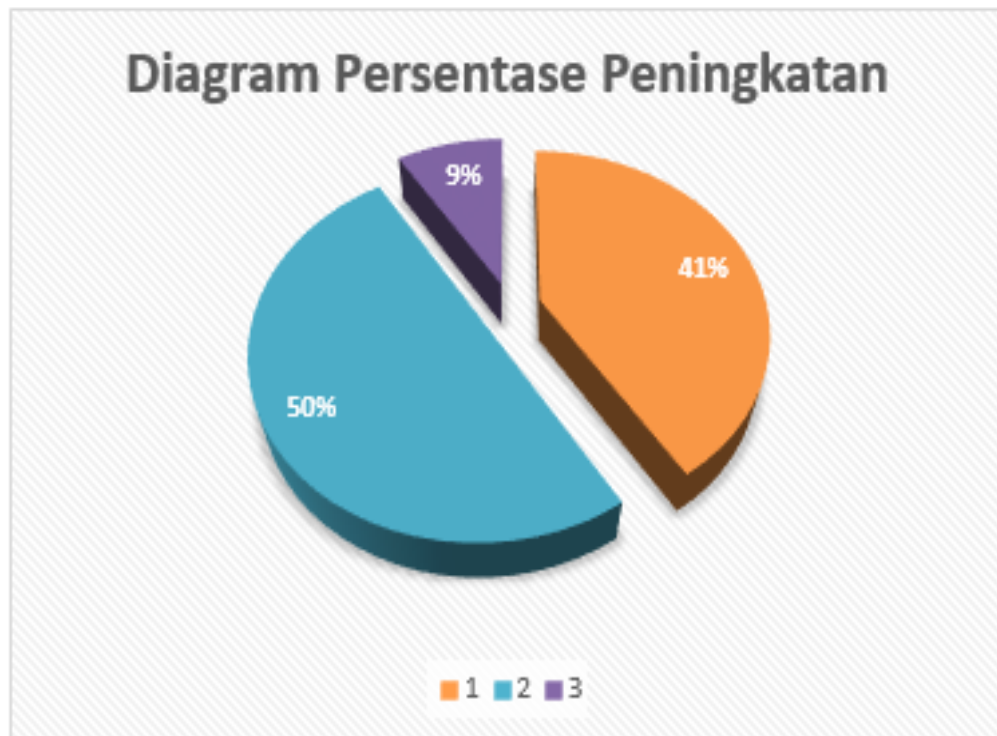
Gambar 4.3 : Selisih skor Pertemuan pertama dan kedua  
Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- 1 : Rata-rata skor pertemuan pertama
- 2 : Rata-rata skor pertemuan kedua
- 3 : Selisih skor pertemuan pertama dan pertemuan kedua

Data sebelumnya kemudian diolah dalam bentuk persentase, kemudian diperoleh bahwa berdasarkan skor hasil pada pertemuan pertama kemampuan peserta didik hanya mencapai 41%, dan pada pertemuan kedua mencapai 50%, dan peningkatan yang diperoleh peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua adalah sebanyak 9% yang divisualkan dengan diagram persentase peningkatan sebagai berikut :





Gambar 4.4 : Diagram Persentase Peningkatan  
Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Pertama)
- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Kedua)
- : Persentase peningkatan kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Pertama dan Kedua)

## D. Penggabungan Hasil Skor Dosen Penilai dan Guru Mata Pelajaran SBK

### 1. Penggabungan Skor Pertemuan Pertama

Tabel 4.7 Penggabungan Skor Pertemuan Pertama

No	Nama	Skor Hasil Pertemuan I		Jumlah	Rata-rata Nilai
		Guru SBK	Dosen Penilai		
1	Ade Resky	55	60	115	57,5
2	Raihan Maulana	56	72	128	64
3	Adelia	52	57	109	54,5
4	Muhaimin	30	56	86	43
5	Alea Putri C	60	77	137	68,5
6	A. Alviansyahri	50	70	120	60
7	Muh. Ridho A	52	47	99	49,5
8	Adi Susanto	56	66	122	61
9	Kamila Nikmah	62	73	135	67,5
10	Adit Saputra	36	58	94	47
11	Muh Lutfi A	56	68	124	62
12	Nisa Kalista	50	70	120	60
13	Andini	50	75	125	62,5
14	Asrul Aswar	26	50	76	38
15	Mutia Salsabila	50	50	100	50
16	Sasqia Ayu L	33	50	83	41,5
17	Siti Hardianti	50	63	113	56,5
18	Cantika Putri	56	74	130	65
19	Nur Diva	56	73	129	64,5
20	Suci Rahmadani	64	74	138	69
21	Nur Rabiah S	36	47	83	41,5
22	Ridwansyah R	52	46	98	49
23	Muh Andika	36	43	79	39,5
24	Muh Rehan S	36	46	82	41
25	M Ismail S	40	48	88	44
26	Muh Shawal	40	48	88	44
27	Muh Farhan	34	42	76	38
28	Danang	30	45	75	37,5
29	Fajar Maulana	55	60	115	57,5
30	M Yasin	30	30	60	30

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

## 2. Penggabungan Hasil Skor Pertemuan Kedua

Tabel 4.8 Penggabungan Skor Pertemuan Kedua

No	Nama	Skor Hasil Pertemuan II		Jumlah	Nilai Rata-rata
		Guru SBK	Dosen Penilai		
1	Ade Resky	73	77	150	75
2	Raihan Maulana	68	75	143	71,5
3	Adelia	72	60	132	66
4	Muhaimin	70	56	126	63
5	Alea Putri C	80	80	160	80
6	A. Alviansyahri	73	77	150	75
7	Muh. Ridho A	74	75	149	74,5
8	Adi Susanto	73	73	146	73
9	Kamila Nikmah	78	78	156	78
10	Adit Saputra	70	58	128	64
11	Muh Lutfi A	70	70	140	70
12	Nisa Kalista	70	70	140	70
13	Andini	70	77	147	73,5
14	Asrul Aswar	70	70	140	70
15	Mutia Salsabila	70	75	145	72,5
16	Sasqia Ayu L	75	75	150	75
17	Siti Hardianti	72	75	147	73,5
18	Cantika Putri	78	77	155	77,5
19	Nur Diva	75	75	150	75
20	Suci Rahmadani	78	77	155	77,5
21	Nur Rabiah S	73	78	151	75,5
22	Ridwansyah R	75	72	147	73,5
23	Muh Andika	72	70	142	71
24	Muh Rehan S	70	70	140	70
25	M Ismail S	73	75	148	74
26	Muh Shawal	70	75	145	72,5
27	Muh Farhan	70	70	140	70
28	Danang	67	60	127	63,5
29	Fajar Maulana	75	68	143	71,5
30	M Yasin	30	30	60	30

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

### E. Analisis Penggabungan Hasil Skor

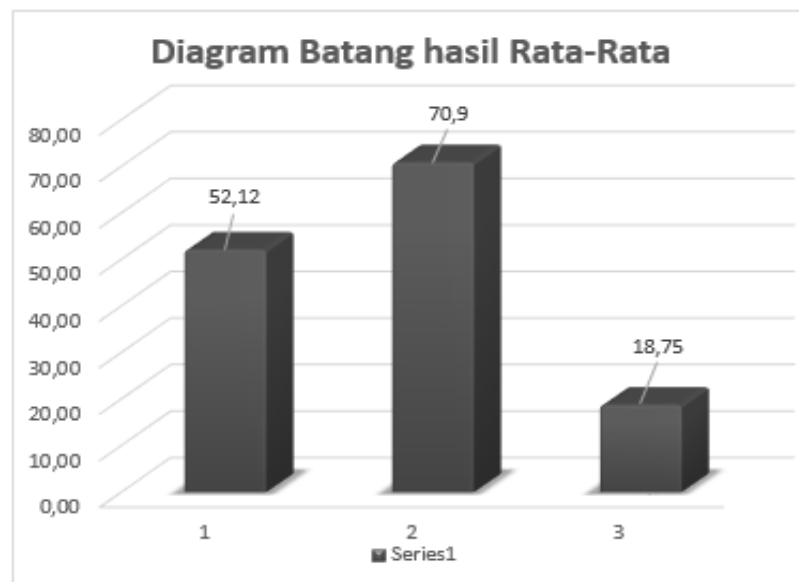
Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik. Disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perolehan Gain Skor

No	Nama	Skor Hasil Gabungan		Gain Skor
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Ade Resky	57,5	75	17,5
2	Raihan Maulana	64	71,5	7,5
3	Adelia	54,5	66	11,5
4	Muhaimin	43	63	20
5	Alea Putri C	68,5	80	11,5
6	A. Alviansyahri	60	75	15
7	Muh. Ridho A	49,5	74,5	25
8	Adi Susanto	61	73	12
9	Kamila Nikmah	67,5	78	10,5
10	Adit Saputra	47	64	17
11	Muh Lutfi A	62	70	8
12	Nisa Kalista	60	70	10
13	Andini	62,5	73,5	11
14	Asrul Aswar	38	70	32
15	Mutia Salsabila	50	72,5	22,5
16	Sasqia Ayu L	41,5	75	33,5
17	Siti Hardianti	56,5	73,5	17
18	Cantika Putri	65	77,5	12,5
19	Nur Diva	64,5	75	10,5
20	Suci Rahmadani	69	77,5	8,5
21	Nur Rabiah S	41,5	75,5	34
22	Ridwansyah R	49	73,5	24,5
23	Muh Andika	39,5	71	31,5
24	Muh Rehan S	41	70	29
25	M Ismail S	44	74	30
26	Muh Shawal	44	72,5	28,5
27	Muh Farhan	38	70	32
28	Danang	37,5	63,5	26
29	Fajar Maulana	57,5	71,5	14
30	M Yasin	30	30	0
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1564</b>	<b>2126</b>	<b>562,5</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>52,12</b>	<b>70,9</b>	<b>18,75</b>

Sumber : Isnaini Putri Arsyad

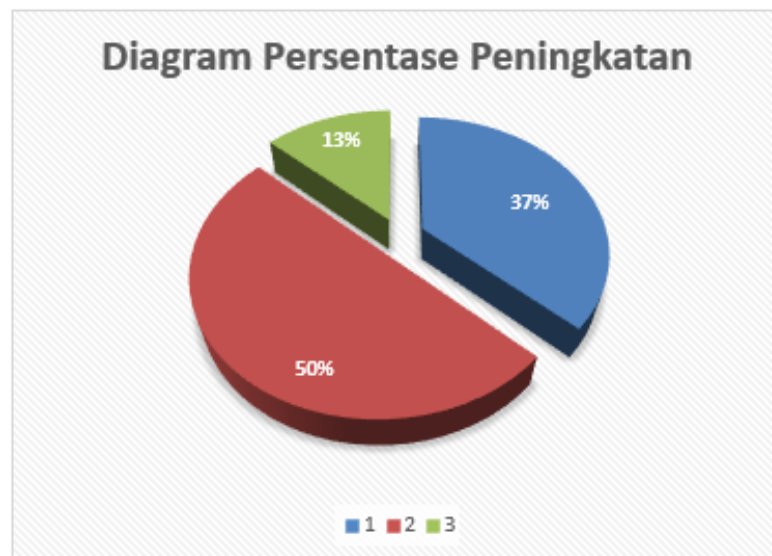
Data pada tabel sebelumnya menjelaskan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada pertemuan pertama sebanyak 52,12 % dan pada pertemuan kedua mencapai 70,9 % sehingga selisih peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua yang diperoleh peserta didik adalah 18,75 %. Disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- 1 : Rata-rata skor pertemuan pertama
- 2 : Rata-rata skor pertemuan kedua
- 3 : Selisih skor pertemuan pertama dan pertemuan kedua



Gambar 4.6 : Diagram Persentase Peningkatan  
Sumber : Isnaini Putri A

Keterangan :

- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Pertama)
- : Persentase kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Kedua)
- : Persentase peningkatan kemampuan menggambar peserta didik (Pertemuan Pertama dan Kedua)

## **F. Pembahasan**

Dari hasil tes pertemuan pertama skor rata-rata peserta didik yang dinilai oleh Guru mata pelajaran SBK adalah 46,3 % sedangkan Dosen penilai adalah 57,93 % dengan nilai tertinggi 73 dan terendah 30. Kemudian berdasarkan penilaian oleh Guru mata pelajaran SBK nilai peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 24,83 % sehingga mencapai 71,13 % pada pertemuan kedua, sedangkan berdasarkan penilaian Dosen penilai, meningkat sebanyak 12,67 % sehingga pada pertemuan kedua mencapai 70,06 % dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 30. Setelah dilakukan penggabungan nilai antara Dosen penilai dan Guru mata pelajaran SBK, rata-rata keseluruhan nilai peserta didik adalah sebanyak 52,12% pada pertemuan pertama dan mencapai 70,9% pada pertemuan kedua dengan jumlah peningkatan yang diperoleh peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua adalah sebanyak 18,75 %. Berdasarkan peningkatan yang diperoleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa tayangan animasi memberikan pengaruh berupa peningkatan terhadap hasil karya peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada setiap pertemuan, terdapat faktor yang mempengaruhi peningkatan pada hasil karya peserta didik setelah menonton tayangan animasi, antara lain sebagai berikut :

- 1) Tayangan animasi menawarkan banyak objek yang dapat membantu peserta didik memperkaya objek gambar pada karya mereka sendiri, sehingga gambar peserta didik tidak melulu berisi objek yang sama setiap kali menggambar.

- 2) Tayangan animasi mendorong peserta didik untuk membuat karya dengan pemandangan yang lebih ramai yang terinspirasi dari tayangan animasi yang menggambarkan kehidupan hutan yang rimbun dengan banyak binatang di dalamnya.
- 3) Dengan memberikan tayangan animasi sesaat sebelum menggambar memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk menemukan gagasan atau ide baru dalam menggambar, karena ingatan peserta didik masih sangat segar mengenai objek-objek serta adegan cerita pada tayangan animasi yang baru saja ditonton bersama.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang telah dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan media tayangan animasi dalam pembelajaran peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung 1 Tahun ajaran 2017/2018, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang terjadi selama penelitian menunjukkan respon positif peserta didik. Antusiasme peserta didik sangat terlihat saat menonton tayangan animasi. Peserta didik menjadi bersemangat untuk menggambar setelah diberi tontonan tayangan animasi terlebih dahulu.

Pembelajaran dengan menggunakan tayangan animasi “Petualangan Si Kancil” memberikan pengaruh berupa peningkatan terhadap hasil karya menggambar ekspresi bebas peserta didik kelas 3 SDN. Parangtambung 1 Makassar.

## **B. Saran**

Dalam akhir pembahasan ini akan disampaikan saran-saran yang mungkin membawa manfaat dalam usaha kita meningkatkan mutu pendidikan. Bertolak dari pembahasan di atas maka saran-saran yang dapat peneliti ajukan adalah :

### **1. Kepada Kepala Sekolah**

- a. Kepala Sekolah diharapkan selalu memberikan anjuran pada guru agar senantiasa menggunakan berbagai pendekatan dan metode pengajaran yang bervariasi dalam mengajar sehingga tidak membosankan dan agar peserta didik cenderung untuk aktif.
- b. Kepala sekolah hendaknya selalu mengingatkan guru untuk memberi pengayaan pada peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dan memberi remedial pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
- c. Menyediakan media pembelajaran yang memadai dan dirancang bagi peserta didik dan guru atau memakai sesuai dengan kurikulum dan kemajuan teknologi.
- d. Ikut mendorong peserta didik untuk belajar dan berprestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran SBK..

### **2. Kepada Guru**

- a. Agar memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lengkap sesuai dengan topik yang dibahas dalam proses belajar mengajar.

- b. Memberikan dorongan /motivasi kepada peserta didik untuk memiliki cara belajar yang baik

### **3. Kepada peserta didik**

- a. Perlu memperbanyak latihan menggambar untuk mengasah kemampuan motorik.
- b. Perlu mengasah kreativitas dengan banyak melihat referensi dalam bentuk gambar maupun video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad H Karim Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Berita Satu. (2013, 21 November). *Meningkatkan Imajinasi Anak Melalui Film Animasi* (Online). Diperoleh September 2017, dari [www.beritasatu.com](http://www.beritasatu.com).
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 1997. *Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita*. Departemen Kesehatan Republik Indonesia
- Hidayati Nia. (2010, 2 April). *Cara Mengembangkan Imajinasi Anak* (Online). Diperoleh September 2017, dari [www.niahidayati.net](http://www.niahidayati.net).
- Paud anak ceria. (2012, 12 februari). *Stimulasi Daya Imajinasi Anak* (Online). Diperoleh 20 Juni 2017 <https://paudanakceria.wordpress.com//2012/12/02/stimulasi-daya-imajinasi-anak/>.
- Pekerti Widia, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Salam Sofyan. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Salam Sofyan. 2001. *Pendidikan Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Soetjiningsih. 1998. *Tumbuh Kembang*. Jakarta: EGC
- Kang Suhe's Blog . (2012, 4 Mey). *Inilah Kumpulan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Buatan Anak SD* (Online). Diperoleh 16 Juli 2017, dari [www.suherlin.com](http://www.suherlin.com).
- Sujarweni Wiratma V. 2007. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

# LAMPIRAN

Lampiran 1 :

Tabel Penilaian Pertemuan Pertama Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik kelas 3 SDN Parangtambung I Oleh Dosen Penilai :

**KRITERIA PENILAIAN MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS  
PESERTA DIDIK KELAS III SDN PARANGTAMBUNG I  
(PERTEMUAN PERTAMA)**

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	60	36	60	24	60
2	Raihan Maulana	70	42	75	30	72
3	Adelia	55	21	60	24	45
4	Muhaimin	60	36	50	20	56
5	Alea Putri C	75	45	80	32	77
6	A. Alviansyahri	70	42	70	28	70
7	Muh. Ridho A	45	27	50	20	47
8	Adi Susanto	70	42	60	24	66
9	Kamila Nikmah	75	45	70	28	73
10	Adit Saputra	60	36	55	22	58
11	Muh Lutfi A	70	42	65	26	68
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	75	45	75	30	75
14	Asrul Aswar	50	30	50	20	50
15	Mutia Salsabila	50	30	50	20	50
16	Sasqia Ayu L	50	30	50	20	50
17	Siti Hardianti	65	39	60	24	63
18	Cantika Putri	70	42	80	32	74
19	Nur Diva	75	45	70	28	73
20	Suci Rahmadani	70	42	80	32	74
21	Nur Rabiah S	45	27	50	20	47
22	Ridwansyah R	40	24	55	22	46
23	Muh Andika	45	27	40	16	43
24	Muh Rehan S	50	30	40	16	46
25	M Ismail S	50	30	45	18	48
26	Muh Shawal	50	30	45	18	48
27	Muh Farhan	40	24	45	18	42
28	Danang	45	27	45	18	45
29	Fajar Maulana	60	36	60	24	60
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Makassar, 24 Desember 2017

Dosen Penilai.



Irfan Azfin, S.Pd., M.Pd.  
NIP.197706032015041001

Lampiran 2 :

Tabel Penilaian Pertemuan pertama Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Kelas 3 SDN Parangtambung I oleh Guru Mata Pelajaran SBK

**FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS  
PESERTA DIDIK KELAS III SDN PARANGTAMBUNG I  
(PERTEMUAN PERTAMA)**

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	65	39	40	16	55
2	Raihan Maulana	60	36	50	20	56
3	Adelia	60	35	40	16	51
4	Muhaimin	30	18	30	12	30
5	Alea Putri C	60	36	60	24	60
6	A. Alviansyahri	50	30	50	20	50
7	Muh. Ridho A	60	36	40	16	52
8	Adi Susanto	60	36	50	20	56
9	Kamila Nikmah	70	42	50	20	62
10	Adit Saputra	40	24	30	12	36
11	Muh Lutfi A	60	36	50	20	56
12	Nisa Kalista	50	30	50	20	50
13	Andini	50	30	50	20	50
14	Asrul Aswar	30	18	20	8	26
15	Mutia Salsabila	50	30	50	20	50
16	Sasqia Ayu L	35	21	30	12	33
17	Siti Hardianti	50	30	50	20	50
18	Cantika Putri	60	36	50	20	56
19	Nur Diva	60	36	50	20	56
20	Suci Rahmadani	60	36	70	28	64
21	Nur Rabiah S	40	24	30	12	36
22	Ridwansyah R	60	36	40	16	52
23	Muh Andika	40	24	30	12	36
24	Muh Rehan S	40	24	30	12	36
25	M Ismail S	40	24	40	16	40
26	Muh Shawal	40	24	40	16	40
27	Muh Farhan	30	18	40	16	34
28	Danang	30	18	30	12	30
29	Fajar Maulana	65	39	40	16	55
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Makassar, 27 Desember 2017  
Guru Mata Pelajaran SBK,

  
Mirnawati Azis, S.Pd.

Lampiran 3 :


Tabel Penilaian Pertemuan kedua Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Kelas 3 SDN Parangtambung I oleh Dosen Penilai :

**KRITERIA PENILAIAN HASIL KARYA MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS  
PESERTA DIDIK KELAS III SDN PARANGTAMBUNG I  
(PERTEMUAN KEDUA)**

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	75	45	80	32	77
2	Raihan Maulana	75	45	75	30	75
3	Adelia	60	36	60	24	60
4	Muhaimin	60	36	50	20	56
5	Alea Putri C	80	48	80	32	80
6	A. Alviansyahri	75	45	80	32	77
7	Muh. Ridho A	75	45	75	30	75
8	Adi Susanto	75	45	70	28	73
9	Kamila Nikmah	80	48	75	30	78
10	Adit Saputra	60	36	55	22	58
11	Muh Lutfi A	70	42	70	28	70
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	75	45	80	32	77
14	Asrul Aswar	70	36	70	28	64
15	Mutia Salsabila	75	45	75	30	75
16	Sasqia Ayu L.	75	45	75	30	75
17	Siti Hardianti	75	45	75	30	75
18	Cantika Putri	75	45	80	32	77
19	Nur Diva	75	45	75	30	75
20	Suci Rahmadani	75	45	80	32	77
21	Nur Rabiah S	80	48	75	30	78
22	Ridwansyah R	70	42	75	30	72
23	Muh Andika	70	42	70	28	70
24	Muh Rehan S	70	42	70	28	70
25	M Ismail S	75	45	75	30	75
26	Muh Shawal	75	45	75	30	75
27	Muh Farhan	70	42	70	28	70
28	Danang	60	36	60	24	60
29	Fajar Maulana	70	42	65	26	68
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Makassar, 24 Desember 2017

Dosen Penilai,



Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd.

NIP.197706032015041001



Lampiran 4 :

Tabel Penilaian Pertemuan kedua Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Kelas 3 SDN Parangtambung I oleh Guru Mata Pelajaran SBK :

**FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA  
MENGAMBAR EKSPRESI BEBAS  
PESERTA DIDIK KELAS III SDN PARANGTAMBUNG I  
(PERTEMUAN KEDUA)**

No.	NAMA	Nilai	Keunikan dan Kekayaan isi	Nilai	Komposisi dan Penggunaan Media	Total Nilai
			60%		40%	
1	Ade Resky	75	45	70	28	73
2	Raihan Maulana	70	42	65	26	68
3	Adelia	70	42	75	30	72
4	Muhaimin	70	42	70	28	70
5	Alea Putri C	80	48	80	32	80
6	A. Alviansyahri	75	45	70	28	73
7	Muh. Ridho A	80	48	65	26	74
8	Adi Susanto	75	45	70	28	73
9	Kamila Nikmah	80	48	75	30	78
10	Adit Saputra	70	42	70	28	70
11	Muh Lutfi A	70	42	70	28	70
12	Nisa Kalista	70	42	70	28	70
13	Andini	70	42	70	28	70
14	Asrul Aswar	70	42	70	28	70
15	Mutia Salsabila	70	42	70	28	70
16	Sasqia Ayu L	75	45	75	30	75
17	Siti Hardianti	70	42	75	30	72
18	Cantika Putri	80	48	75	30	78
19	Nur Diva	75	42	75	30	72
20	Suci Rahmadani	80	48	75	30	78
21	Nur Rabiah S	75	42	70	28	70
22	Ridwansyah R	75	42	75	30	72
23	Muh Andika	70	42	75	30	72
24	Muh Rehan S	70	42	70	28	70
25	M Ismail S	75	45	70	28	73
26	Muh Shawal	70	42	70	28	70
27	Muh Farhan	70	42	70	28	70
28	Danang	65	39	70	28	67
29	Fajar Maulana	75	42	75	30	72
30	M Yasin	30	18	30	12	30

Makassar, 27 Desember 2017  
Guru Mata Pelajaran SBK,

  
Mimawati Azis, S.Pd.

## Lampiran 5

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Pertama



Karya : Andini  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



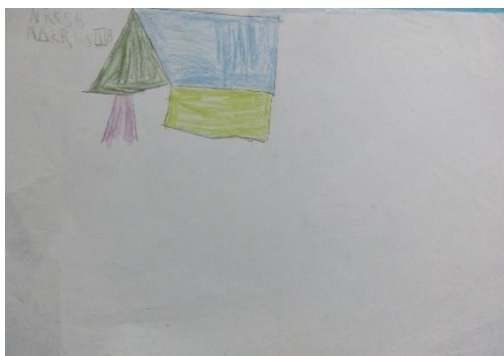
Karya : Raihan Maulana  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nur Diva A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Adelia  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Yasin  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Rehan Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

## Lampiran 6

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Pertama



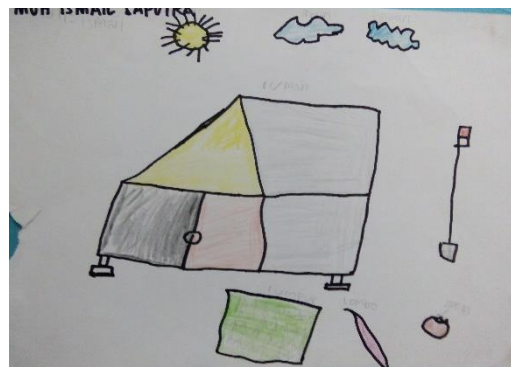
Karya : Syasqia Ayu Lestari  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nur Rabiah Said  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



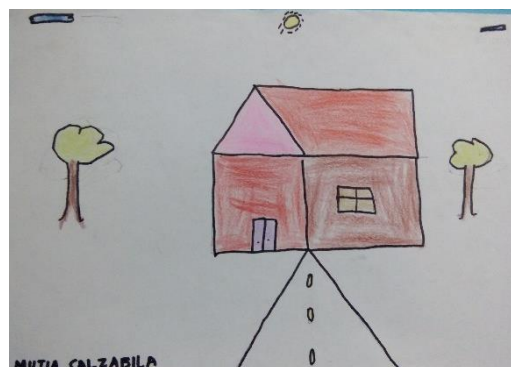
Karya : Andika  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Ismail Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Shawal  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Mutia Salsabila  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

## Lampiran 7

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Pertama



Karya : Alea Putri C  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Farhan  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Ade Rizky A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nisa Kalista  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Siti Hardianti  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Ridho A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

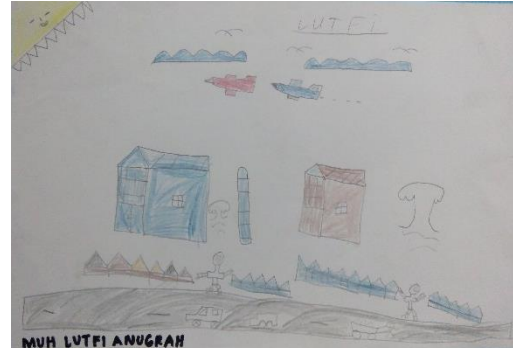


## Lampiran 8

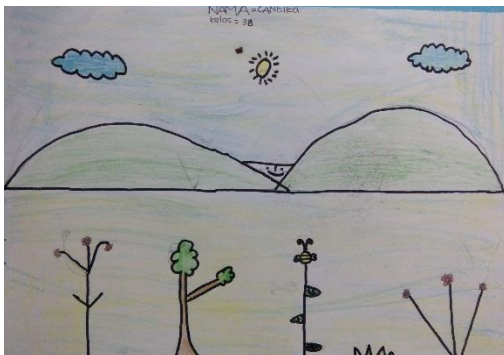
### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Pertama



Karya : Adi Susanto  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Lutfi  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Cantika Putri  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Suci Rahmadani  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muhaimin  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Alviansyahri  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

## Lampiran 9

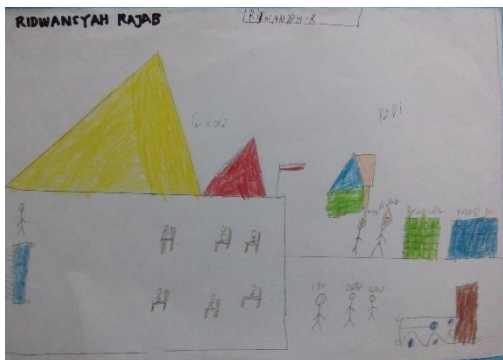
### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Pertama



Karya : Kamila  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Danang  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Ridwansyah Rajab  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Asrul Aswar  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



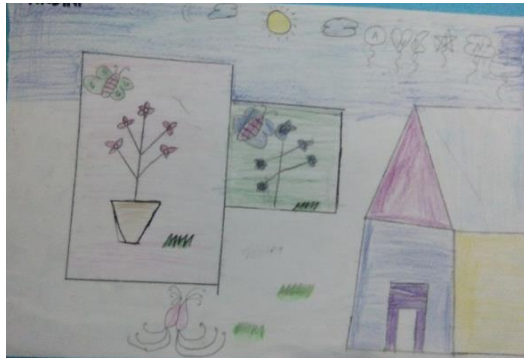
Karya : Adit Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Fajar Maulana  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

## Lampiran 10

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Kedua



Karya : Andini  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Raihan Maulana  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nur Diva A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Adelia  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Yasin  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Rehan Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

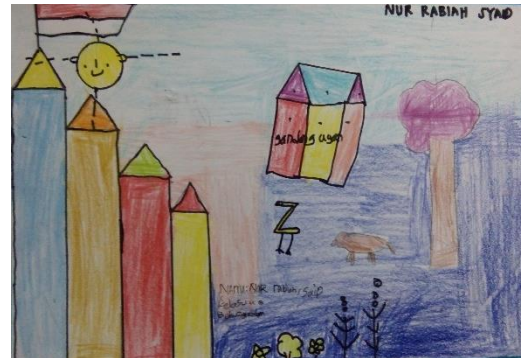


## Lampiran 11

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Kedua



Karya : Syasqia Ayu Lestari  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nur Rabiah Said  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Andika  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Ismail Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Shawal  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Mutia Salsabila  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



## Lampiran 12

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Kedua



Karya : Alea Putri C  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Farhan  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Ade Rizky A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Nisa Kalista  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Siti Hardianti  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Ridho A  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

### Lampiran 13

#### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Kedua



Karya : Adi Susanto  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Lutfi  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Cantika Putri  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Suci Rahmadani  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muhaimin  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Muh Alviansyahri  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



## Lampiran 14

### Karya Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik Pertemuan Kedua



Karya : Kamila  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Danang  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Ridwansyah Rajab  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Asrul Aswar  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Adit Saputra  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Karya : Fajar Maulana  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

Lampiran 15



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

Lampiran 16



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas  
(Sumber: Isnaini Putri Arsyad)



Lampiran 17



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Kegiatan Menonton Tayangan Animasi “Petualangan Si Kancil”  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)

Lampiran 18



Kegiatan Menonton Tayangan Animasi “Petualangan Si Kancil”  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Kegiatan Menonton Tayangan Animasi “Petualangan Si Kancil”  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



Lampiran 19



Kegiatan Menggambar Ekspresi Bebas Peserta Didik  
(Dokumentasi oleh Isnaini Putri Arsyad)



1003 17/4/2017



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung Jalan Mallengkeri, Makassar 90224

Email: fsd@unm.ac.id

USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : Ignani Puri Arsyad
2. No. Induk Mahasiswa : 1381042018
3. Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
4. Tempat/Tanggal Lahir : Rantealang, 2 April 1998
5. Judul yang diajukan :
  1. Daya tarik Sitwa terhadap kegiatan mewarnai dengan media cat air di SDN 1 Parangtambung
  2. Tayangan animasi "Si Kancil Anak Nakal" sebagai media perangsang daya imajinasi anak dalam Menggambar Ekspresi di SDN 1 Parangtambung *ekspresi ng 11/4/2017*
  3. Kegiatan Mewarnai sebagai salah satu cara membantu peserta didik untuk mengenali warna dan membedakan warna pada kelor 1 di SDN Parangtambung

Disetujui oleh :

Penasehat Akademik

*[Signature]*  
DR. PANGERAN PAITA PUNIS  
NIP. 19691113 2000031001

Makassar, 10 April 2017

Mahasiswa yang bersangkutan,

*[Signature]*  
NIM. 1381042018

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui :  
Tayangan animasi "Si Kancil Anak Nakal" sebagai media perangsang daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi di SDN 1 Parangtambung *stimulasi perangsang*
2. Pembimbing yang ditugasi :
  - 2.1. Dr. Pangeran Paita Yunus, M.Sn.
  - 2.2. Drs. Otswar, M.Pd.

Makassar, 12 April 2017  
Ketua Program Studi,

*[Signature]*  
NIP. 19551231 198610 1001

Rangkapan :

1. Ketua Program Studi
2. Kasubag Pendidikan
3. Penasehat Akademik



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1009/UN36.21.2/DL/2017

Makassar, 17 April 2017

Lamp. : -

Hal : Permohonan Pembimbing /  
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn.  
2. Drs. Aswar, M.Ds.  
di Makassar.

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing  
/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Isnaini Putri Arsyad

Stambuk : 1381042018

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa *Pendidikan Seni Rupa*

Judul Skripsi : Tayangan Animasi "Si Kancil *Petualangan Si Kancil*" sebagai media stimulasi daya  
imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di SDN ~~Parangtambung~~ Parangtambung. 1

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.  
NIP 19551231 198610 1 001

Tanda tangan

1. Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn. Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

2. Drs. Aswar, M.Ds.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Nomor:1317/UN36.21/HK/2017

Tentang

KOMISI PEMBIMBING

Isnaini Putri Arsyad

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
- b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Mahasiswa yang namanya **Isnaini Putri Arsyad NIM 1381042018** Program Studi Pendidikan Seni Rupa telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Tayangan Animasi "Petualangan Si Kancil" sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar Ekspresi Bebas di SDN Parangtambung 1.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Dr.Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn. (Pembimbing I)
2. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.



Ditandatangani : Makassar  
Pada tanggal : 23 Mei 2017  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630421 198903 2 001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1856/UN36.21/LT/2017  
Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

4 Oktober 2017

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan  
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD Prov. Sulawesi Selatan.  
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Isnaini Putri Arsyad

NIM : 1381042018

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di SDN Parangtambung 1 Kota Makassar.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Tayangan Animasi "Petualangan Si Kancil" sebagai Media Stimulasi Daya Imajinasi Anak dalam Menggambar Ekspresi Bebas di SDN Parangtambung 1.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Dekan,  
  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 14871/S.01P/P2T/10/2017  
Lampiran :  
Perihal : **Izin Penelitian**

KepadaYth.  
Walikota Makassar

di-

**Tempat**

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1856/UN36.21/LT/2017 tanggal 04 Oktober 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ISNAINI PUTRI ARSYAD**  
Nomor Pokok : 1381042018  
Program Studi : Pend. Seni Rupa  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" TAYANGAN ANIMASI PETUALANGAN SI KANCIL SEBAGAI MEDIA STIMULASI DAYA IMAJINASI ANAK DALAM MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS DI SDN PARANGTAMBUNG 1 "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **16 Oktober s/d 16 November 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 10 Oktober 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

  
**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;  
2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 10-10-2017



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://p2tbkpmduiselsulselprov.go.id> Email : [p2t\\_provsulsel@yahoo.com](mailto:p2t_provsulsel@yahoo.com)  
Makassar 90222





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111  
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867  
Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>



Makassar, 23 Oktober 2017

**K e p a d a**

Nomor : 070 / 4746 -II/BKBP/X/2017  
Sifat :  
Perihal : Izin Penelitian

**Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR**

**Di -  
MAKASSAR**

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 15054/S.01P/P2T/10/2017, Tanggal 10 Oktober 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

Nama : **ISNAENI PUTRI ARSYAD**  
Nim/Jurusan : 1381042018 / Pend. Seni Rupa  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNM  
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar  
Judul : **"TAYANGAN ANIMASI PETUALANGAN SI KANCIL SEBAGAI MEDIA STIMULASI DAYA IMAJINASI ANAK DALAM MENGGAMBAR EKSPRESI BEBAS DI SDN PARANGTAMBUNG 1"**

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **16 Oktober s/d 16 November 2017**.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada prinsipnya kami dapat **menyetujui dengan memberikan surat rekomendasi izin penelitian ini** dan harap diberikan bantuan dan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A. WALIKOTA MAKASSAR  
KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK  
UB. KABID HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

**Drs. IRIANSJAH R. PAWELLERI, M.A.P**  
Pangkat : Pembina  
NIP : 19621110 198603 1 042

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;
3. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



## PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222  
Website: [http://www.dikbud\\_makassar.info](http://www.dikbud_makassar.info) : e-mail: [dikbud.makassar@yahoo.com](mailto:dikbud.makassar@yahoo.com)



### IZIN PENELITIAN NOMOR : 070/04597/DP/X/2017

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/4746-II/BKBP/X/2017 Tanggal 25 Oktober 2017  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

### MENGIZINKAN

Kepada :  
Nama : **ISNAINI PUTRI ARSYAD**  
NIM / Jurusan : 1381042018 / Pend. Seni Rupa  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNM  
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian* di SDN. Parangtambung 1 Makassar dalam  
rangka *Penyusunan Skripsi* di **UNM Makassar** dengan judul  
penelitian:

**"TAYANGAN ANIMASI PETUALANGAN SI KANCIL SEBAGAI MEDIA  
STIMULASI DAYA IMAJINASI ANAK DALAM MENGGAMBAR  
EKSPRESI BEBAS DI SDN PARANGTAMBUNG 1 "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor kepada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang Berlaku
4. Hasil Penelitian 1 (satu) eksamplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 25 Oktober 2017

A.n KEPALA DINAS  
Kasubag Umum dan Kepegawaian

AESTHETIC HARIJAH, SE  
Pangkat : Penata Tk.I  
NIP. 19700109 199403 2 004





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 523/UN36.21/PP/2018  
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi  
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)  
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
2. Hasnawati, S.Pd, M.Pd.  
3. Dr.Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn.  
4. Drs. Aswar, M.Ds.  
5. Drs. Benny Subianto, M.Sn.  
6. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.  
di Makassar.

8 Maret 2018

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Isnaini Putri Arsyad /1381042018	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. 2. Sekretaris : Hasnawati, S.Pd, M.Pd. 3. Pembimbing I : Dr.Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn.. 4. Pembimbing II : Drs. Aswar, M.Ds.. 5. Penguji I : Drs. Benny Subianto, M.Sn. 6. Penguji II : Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Rabu, 14 Maret 2018  
Waktu : 13.00 Wita  
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II  
Judul : Tayangan Animasi "Petualangan Si Kancil" sebagai media stimulasi daya imajinasi anak dalam menggambar ekspresi bebas di SDN Parangtambung 1.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP.19630121 198903 2 001



## **RIWAYAT HIDUP**



**ISNAINI PUTRI ARSYAD**, Lahir di Desa Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja pada tanggal 2 april 1995. Penulis adalah anak kedua dari enam bersaudara yang merupakan buah cinta kasih dari pasangan Arsyad dan Masrah. Penulis memasuki jenjang Pendidikan

Sekolah Dasar pada tahun 2001, masuk di SD Negeri 5 SIDRAP dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada SMP Negeri 2 SIDRAP dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan pada SMA Negeri 2 SIDRAP dan tamat pada tahun 2013, Selanjutnya pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.